

Nintendo

DWG-PYMN-NND-E



# Trainer's Guide

**Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY™ System paßt.**



#### Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll. Werfen Sie verbrauchte Batterien und Akkus nur in einen Sondermüllbehälter bzw. geben Sie diese bei einer Sammelstelle ab.

Über Standorte der Sondermüllbehälter bzw. Sammelstellen informiert Sie Ihre Gemeinde.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo® Game Boy™ Spielkassette POKÉMON™\* entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

[0299/NOE/CGI]

## INHALT

Vorgeschichte .....	4	♦ Vertania-Wald .....	24
Weltkarte .....	6	♦ Marmorina City .....	26
Die Welt von Pokémon .....	8	♦ Das Abenteuer geht weiter .....	28
Controller-Funktionen .....	10	♦ Arenaleiter .....	29
Ein neues Spiel beginnt! .....	11	Tips & Hinweise .....	30
Menübildschirm .....	12	Pokémon sammeln .....	32
Los geht's... ..	16	Kampfbildschirm .....	36
♦ Alabastia .....	16	Universal Game Link™-Kabel ..	38
♦ Route 1 .....	18	Attacken & Fähigkeiten .....	42
♦ Vertania City .....	20	Gegenstände .....	42
♦ Route 2 .....	22	Pokémon-Liste .....	46

**Es gibt zwei unterschiedliche Versionen von Pokémon, die Rote Edition und die Blaue Edition. Sie unterscheiden sich darin, ob und wie häufig bestimmte Pokémon auftauchen.**

**Um alle Pokémon zu sammeln, mußt Du mit einem Freund tauschen, der die jeweils andere Version besitzt!**

# VORGESCHICHTE

Du bist ein 10-jähriger Junge, der zusammen mit seiner Mutter im kleinen Städtchen Alabastia lebt. Dein Rivale wohnt direkt auf der anderen Straßenseite. Früher, als Ihr noch klein wart, habt Ihr gemeinsam im Sandkasten gespielt, aber in letzter Zeit wurde er immer fieser zu Dir. Er sieht in Dir einen Konkurrenten, da Ihr das gleiche Ziel habt: Jeder von Euch will bester Pokémon-Trainer der Welt werden!

Als Du hörst, daß Prof. Eich ein Pokémon-Experte ist, bist Du von lauter Neugierde völlig aus dem Häuschen. Doch als Du ihn im Labor besuchen willst, erzählen Dir seine Assistenten, daß Prof. Eich gerade nicht da ist. Also verläßt Du Alabastia, um Dich auf die Suche nach Pokémon zu begeben – plötzlich hörst Du eine Stimme!



„He! Wartet! Geh noch nicht!“ ruft Prof. Eich. „Dort draußen leben wilde Pokémon“, erklärt er. „Sie können sehr gefährlich werden... Du brauchst eigene Pokémon, um sie gegen wildlebende antreten zu lassen.“

Prof. Eich nimmt Dich mit in sein Labor, wo auch Dein Rivale Gary bereits wartet. Prof. Eich hat ihn eingeladen, da er sein Enkel ist. Ihr hört ungeduldig zu, während Prof. Eich Euch Eure Anweisungen erteilt: „Ich habe hier drei Pokémon. Sucht Euch eines davon aus! Erst wenn jeder von Euch ein Pokémon besitzt, kann Eure Reise beginnen. Von nun an liegt es in Eurer Hand, wer von Euch der beste Pokémon-Trainer der Welt wird...“



# WELTKARTE

## INDIGO PLATEAU

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten von einem Ort zum nächsten zu gelangen. Diese Karte gibt Dir einen Überblick darüber, wo Du Dich im Moment befindest.

GEHEIMDUNGEON/  
AZURIA-HÖHLE

MONDBERG

MARMORIA CITY

DIGDAS  
HÖHLE

VERTANIA-  
WALD

PRISMANIA CITY

AZURIA CITY

KRAFTWERK

FELSTUNNEL

POKEMON-  
TURM

LAVANDIA

SAFFRONIA CITY

DIGDAS  
HÖHLE

ORANIA CITY

M.S. ANNE

SAFARI-  
ZONE

FUCHSANIA CITY

SEESCHAUM-  
INSELN

ZINNOBERINSEL

START

6

POKÉMON™

ROUTE

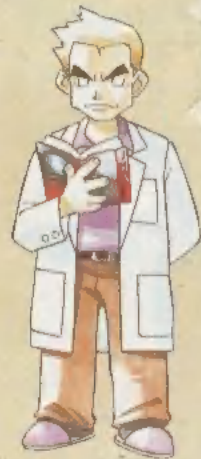
WASSERWEG

TUNNEL



7

# DIE WELT VON POKÉMON



Ich bin Professor Eich. Die Unterlagen, die Du hier liest, habe ich durch mein jahrelanges Studium der Pokémon erarbeitet. Ich rate Dir, alles genau durchzulesen, wenn Du ein Pokémon-Meistertrainer werden möchtest!

## WAS SIND POKÉMON?

Es gibt mehr als 100 verschiedene Pokémon. Je mehr ein Pokémon kämpft desto stärker wird es. Auf diesem Weg erlernt ein Pokémon mit einfachen Attacken (z.B. TACKLE oder RUTENSCHLAG) neue, effektivere Attacken (z.B. KRAFTBISS oder AQUANARRE).

Eine ganze Reihe von Pokémon können sich auch entwickeln und dabei ihr Aussehen verändern.



### PROFESSOR EICH

Er ist der führende Experte für Pokémon. Prüfe Dir seine Tips gut ein!

**POKÉMON**™\*

## BESIEGE DIE ACHT ARENALEITER

In der Pokémon-Welt gibt es viele Trainer, die ihre Pokémon zum Kämpfen aufziehen. Aber nur acht dieser Trainer sind Arenaleiter. Du findest sie in den örtlichen Pokémon-Arenen, in denen sie ihre Pokémon trainieren, damit diese immer stärker werden.

Die Arenaleiter können von jedem herausgefordert werden. Aber Du mußt sie auf jeden Fall besiegen, um Deinen Pokédex zu vervollständigen!



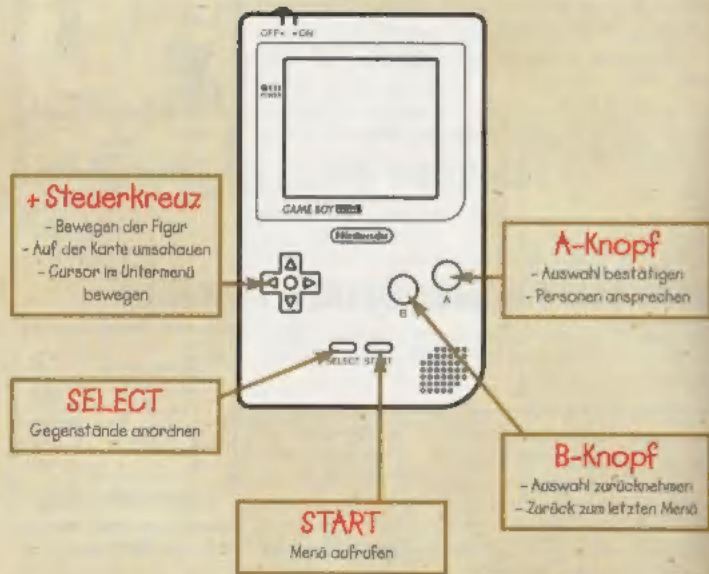
## VERVOLLSTÄNDIGE DEINEN POKÉDEX

Dein Ziel ist es, jeweils ein Pokémon jeder Gattung zu fangen und zu trainieren, um so ein echter Pokémon-Meistertrainer zu werden!

Um dieses Ziel zu erreichen, ist es nötig, daß alle von Dir gefangenen Pokémon im Pokédex, einem elektronischen Sammelalbum, aufgenommen werden. (Die Pokémon-Daten werden automatisch darin eingetragen.) Um ein Pokémon einzufangen, benötigst Du Pokébälle. Du kannst sie in fast jeder Stadt im Pokémon-Supermarkt kaufen. Du wirst allerdings auch mit Freunden, die die gleiche bzw. andere Edition von Pokémon besitzen, tauschen müssen, um den Pokédex zu vervollständigen!

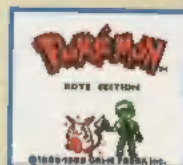
INHALT		GES.
007 SCHIGGY		95
008 SCHILLOK		25
010 RAUPY		
011 SAFCON		DATA
012		RUF
013 HORNLIU		GEB.
		ZUR.

# CONTROLLER-FUNKTIONEN



# POKÉMON™ EIN NEUES SPIEL BEGINNT!

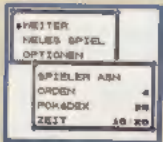
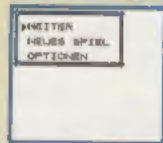
Drücke im Titelschirm entweder den A-Knopf oder START, um einen Menübildschirm aufzurufen. Wähle hier mit dem Steuerkreuz die gewünschte Option und bestätige mit dem A-Knopf.



## NEUES SPIEL

Mit dieser Option kommst Du ein neues Spiel beginnen. Wähle Deinen Namen und den Deines Rivalen im Spiel aus. Du kannst einen der bestehenden Namen auswählen oder einen eigenen mit Hilfe der Option NAME eingeben. Wähle dazu die gewünschten Buchstaben mit dem Steuerkreuz aus und bestätige sie mit dem A-Knopf. Wenn Du einen Fehler gemacht hast, kannst Du die Buchstaben einzeln mit dem B-Knopf wieder löschen.

**VORSICHT:** Wenn bereits ein Spielstand existiert (die Option „WEITER“ steht im Menü zur Verfügung) und die Option „NEUES SPIEL“ ausgewählt wird, kann das neue Spiel nicht gesichert werden, ohne den alten Spielstand zu löschen.



## WEITERSPIELEN

Wenn Du bereits über einen abgespeicherten Spielstand verfügst, taucht diese Option im Menü auf. Damit kannst Du das Spiel an dem Ort fortsetzen, an dem Du zuletzt gespeichert hast.

## OPTIONEN

Nähere Informationen findest Du einige Seiten weiter.

## EINEN SPIELSTAND LÖSCHEN

Drücke, während der Titelschirm zu sehen ist, das Steuerkreuz nach oben, SELECT und den B-Knopf gleichzeitig.

# MENÜBILDSCHIRM

Drücke START, während Du dich auf der Oberwelt-Karte befindest, um den Menübildschirm aufzurufen. Hier kannst Du zwischen sieben verschiedenen Optionen wählen:

## POKÉDEX

Hier kannst Du Informationen über jedes Pokémon abrufen, das Du gesehen oder gefangen hast.

## Data

Mit dieser Option erhältst Du Informationen über bereits gefangene Pokémon.

## Ruf

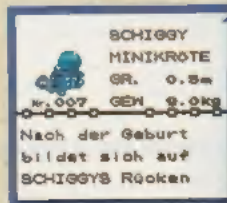
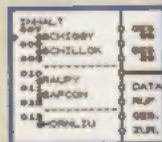
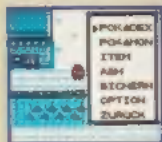
Hier kannst Du Dir den Ruf eines Pokémon anhören.

## Geb.

Mit dieser Option findest Du heraus, in welchen Gebieten bestimmte Pokémon gesichtet wurden.

## Zurück

Diese Option bringt Dich zurück zum Menübildschirm.

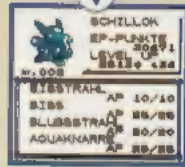
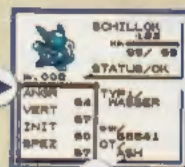
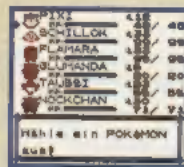


## POKÉMON

Mit dieser Option kannst Du den Status der Pokémon überprüfen, die Du zur Zeit mit Dir führst. Du kannst maximal sechs Pokémon gleichzeitig bei Dir haben!

### Status

- ANGR** Die Angriffskraft des Pokémon.
- VERT** Der Verteidigungswert des Pokémon.
- INIT** Der Geschwindigkeitswert des Pokémon.
- SPEZ** Die Spezialkraft des Pokémon.
- TYP** Die genetische Klasse des Pokémon.
- KP** Der Gesundheitswert des Pokémon. Sinkt dieser Wert auf Null, kann es nicht mehr kämpfen.
- AP** Die Angriffspunkte für jede Attacke.
- OT** Der Name des Original-Trainers.
- ID-NR.** Die am Beginn des Spiels registrierte Kennnummer eines Pokémon.



## Tausch

Hier veränderst Du die Reihenfolge der Pokémon für den Kampf. Sobald Du auf ein anderes Pokémon triffst, wird das Pokémon auf der ersten Position dieser Liste gegen dieses antreten. Du solltest die Reihenfolge so verändern, daß das stärkste oder ein Pokémon, das Du trainieren willst, an erster Stelle steht.

## Zurück

Wähle diese Option aus, um zum Menübildschirm zurückzukehren.

## ITEM

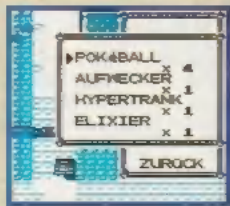
Diese Option zeigt Dir eine Liste aller Gegenstände, die Du bei Dir trägst. Du kannst maximal 20 verschiedene Gegenstände mit Dir führen.

### OK

Mit dieser Option setzt Du den ausgewählten Gegenstand ein.

### MÜLL

Mit dieser Option wirfst Du den ausgewählten Gegenstand unwiderruflich weg.



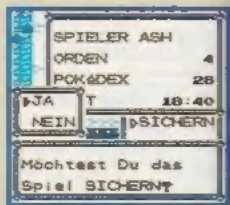
## NAME

Diese Option zeigt Deinen Namen, Dein Geld, Deine Orden und die bereits gespielte Zeit.



## SICHERN

Mit Hilfe dieser Option kannst Du deinen Fortschritt speichern. Wenn Du das Spiel später fortsetzen möchtest, beginnst Du an dem Ort, an dem Du zuletzt gespeichert hast.



## OPTION

Hier kannst Du verschiedene Voreinstellungen ändern: Verändere auf Wunsch das Text-Tempo, schalte die Kampfanimationen ein bzw. aus und wähle einen anderen Kampfstil.

### Text-Tempo

Hier kannst Du die Scroll-Geschwindigkeit des Bildschirmtextes in drei verschiedenen Stufen einstellen.



### Kampfanimation

Schalte die Kampfanimationen AN oder AUS.



### Kampfstil

Hier kannst Du den Ablauf der Kämpfe gegen Pokémon-Trainer ändern.

### WECHSEL

Nachdem Du ein gegnerisches Pokémon besiegt hast, kannst Du das im Augenblick kämpfende Pokémon gegen ein anderes in Deiner Gruppe austauschen.

### FOLGEND

Nachdem Du ein gegnerisches Pokémon besiegt hast, mußt Du mit demselben Pokémon weiterkämpfen. Erst wenn es besiegt ist, kannst Du ein neues einsetzen.



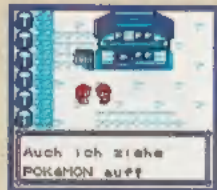
## ZURÜCK

Diese Option bringt Dich zurück zum Spiel.

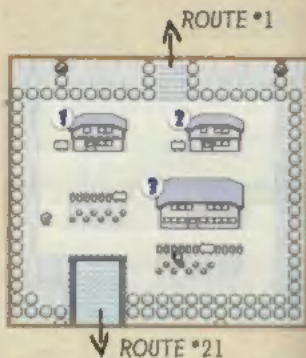
# LOS GEHTS!

## ALABASTIA

Hier beginnt Dein Abenteuer! Erkunde die Stadt bevor Du nach Norden aufbrichst. Verlasse Dein Haus und statte Prof. Eich und Deinem Rivalen einen Besuch ab.



Sprich mit jedem, den Du triffst! Du wirst eine Menge neuer Freunde finden und wichtige Informationen erhalten, also übersieh niemanden!



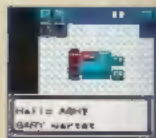
### 1 Dein Zuhause

Hier wohnst Du. Du und Dein Gegenspieler. Ihr seid zusammen aufgewachsen und wart einst die besten Freunde...



### 2 Das Zuhause Deines Gegenspielers

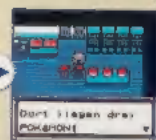
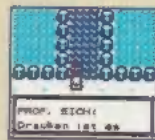
Hier lebt Dein Rivale.



POKÉMON™

### 3 Prof. Eich

Du mußt Prof. Eich unbedingt sprechen, aber er befindet sich gerade nicht in seinem Labor. Als Du die Stadt verlassen willst, wirst Du jedoch von ihm angehalten. „He! Wartet! Geh noch nicht!“ ruft er. Er nimmt Dich daraufhin mit in sein Labor.



### WÄHLE DEIN POKÉMON

Prof. Eich läßt Dir die Wahl zwischen drei verschiedenen Pokémon: Bisasam, Schiggy und Glumanda.



### NOTIZ VON PROF. EICH

Spielst Du zum ersten Mal, wähle Bisasam, das Pflanzen-Pokémon. (Pflanzen-Pokémon sind gegenüber Gesteins-Pokémon nämlich im Vorteil!)



## ROUTE 1

### ACHTUNG! WILDE POKÉMON!

Reise nach Norden und laufe in den Feldern mit hohem Gras umher. Hier triffst Du auf wildlebende Pokémon!



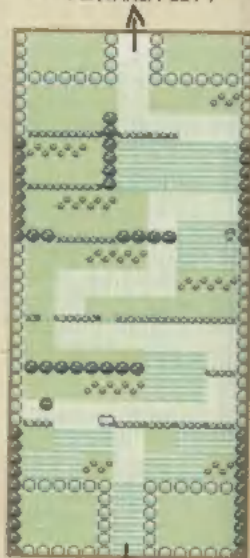
Suche in Gebieten mit hohem Gras, um wilde Pokémon aufzuspüren.

#### RATTIFRATZ

Ein kleines, wendiges und bissiges Pokémon, das vielerorts heimisch ist.



VERTANIA CITY



ALABASTIA

POKÉMON

## DEIN ERSTER KAMPF

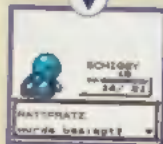
Sobald Du auf ein gegnerisches Pokémon triffst, wechselst Du automatisch vom Spiel- zum Kampfbildschirm. Und so läuft der Kampf ab:



Zuerst erscheint das wilde Pokémon auf dem Bildschirm.



Dann setzt Du Deine Attacken gegen das wilde Pokémon ein.



Wenn Dein Pokémon gewinnt, wird es mit Erfahrungspunkten belohnt.

#### TAUBEL

Ein vorwiegend in Wäldern lebendes Pokémon, das zur Verteidigung mit seinen Flügeln Sand aufwirbelt...



## NOTIZ VON PROF. EICH



Im Moment ist es Dir noch nicht möglich, wilde Pokémon zu fangen, da Du noch keine Pokébälle besitzt. Kämpfe daher, um Erfahrung und Geld zu sammeln. In Vertania City kannst Du dann Pokébälle im Pokémon-Supermarkt kaufen.

## VERTANIA CITY

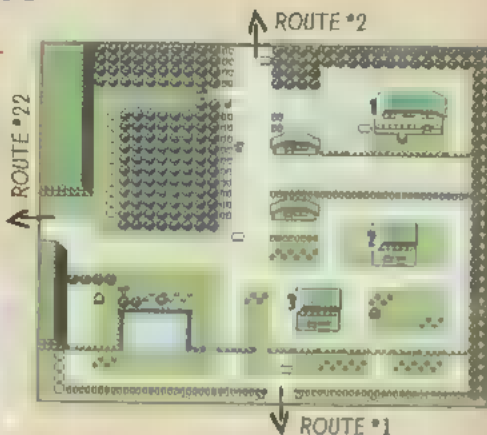
### 1) Vertania City-Arena

Diese Arena ist noch verschlossen, Du kannst sie erst später betreten.

### 2) Pokémon-Supermarkt

#### ITEM LISTE

<b>POKé BALL</b>	200
<b>GEGENGIFT</b>	100
<b>PARA-HEILER</b>	200
<b>FEUERHEILER</b>	250

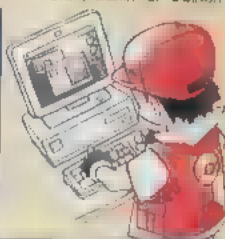
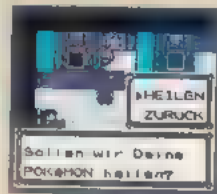


### NOTIZ VON PROF. EICH

Der Ladenbesitzer hat ein Paket auf das ich schon lange warte. Bitte bringe es zu mir!

### 3) Pokémon-Center

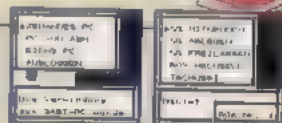
Hier kannst Du die Kraftpunkte (KP) und Angriffspunkte (AP) Deiner Pokémon kostenlos auffüllen. Außerdem ist es möglich, Deine Pokémon und Gegenstände mit Hilfe des PCs zu lagern. Im Computer gibt es 12 virtuelle Boxen, in denen Du jeweils 20 Pokémon lagern kannst. Du kannst über den PC auch mit Prof. Eich in Kontakt treten, damit er Deinen Pokédex auswertet. Besuche auch den Kabel-Club, in dem Du mit Deinen Freunden Pokémon tauschen kannst und in dem Ihr Eure Pokémon gegeneinander antreten lassen könnt.



### BENUTZE DEN COMPUTER!

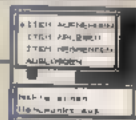
#### Jemandes PC

Hier kannst Du Pokémon ablegen oder mitnehmen. (Du kannst maximal 6 Pokémon mit Dir führen.) Du kannst Deine Pokémon hier auch sortieren, wenn Du z.B. ähnliche Pokémon in einer Box lagern möchtest. Später im Spiel trägt dieser PC den Namen Bills PC.



#### Dein PC

Da Du maximal 20 Gegenstände bei Dir tragen kannst, ist es möglich, im PC Gegenstände einzulagern und wieder abzuholen.



#### Prof. Eichs PC

Hier kannst Du Deinen Pokédex vom Prof. Eich bewerten lassen.



## ROUTE 2

Die Route 2 ist die Verbindung zwischen Vertania City und Marmoria City. Sei auf der Hut, denn dieser Weg führt durch den Vertania-Wald, in dem sich gefährliche Pokémon herumtreiben. Hoffentlich hast Du Deine Pokémon bereits gut trainiert, bevor Du diese Gegend erreichst.



Überreiche Prof. Eich das Paket, um den Pokédex von ihm zu erhalten.

Stehst Du den Gegenstand auf der anderen Seite? Wie erreichst Du ihn wohl? Du wirst später noch einmal zurückkehren müssen...



### RAUPY™

Dieses Pokémon trägt Saugröhren an den Beinen. Es kann damit mühelos Steigungen und Mauern erklimmen.

### MARMORIA CITY

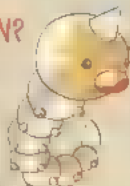


### VERTANIA-WALD

### VERTANIA CITY

## WIE SETZT MAN POKÉBÄLLE EIN?

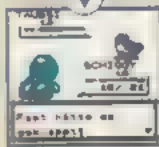
Du benötigst Pokébälle, um wilde Pokémon einzufangen. Die Bälle sind am effektivsten, wenn die Energie des gegnerischen Pokémon möglichst niedrig ist. Kämpfe daher mit Deinen Pokémon gegen das wilde Pokémon, achte aber darauf, es nicht zu besiegen. Kleiner Tip: Versuche, gegnerische Pokémon zu betäuben. Sobald sie schlafen, steigt Deine Chance, sie mit einem Pokéball einzufangen!



### WILDE POKÉMON™

Dieses Pokémon lebt in Wäldern und ernährt sich von Blüthen. Es trägt einen giftigen Stachel auf dem Kopf.

## NEIN JA



Wildlebende Pokémon entweichen, wenn ihre Energie noch zu hoch ist.



Kämpfe, bis die Energie des gegnerischen Pokémon möglichst niedrig ist und wirf dann einen Pokéball nach ihm. Auf diese Weise gelangen Dir die meisten Fänge!



## NOTIZ VON PROF. EICH

Die wilden Pokémon, auf die Du während Deines Abenteuers triffst, werden immer stärker! Möglicherweise brauchst Du mehrere Versuche und Pokébälle, um sie zu fangen.

## VERTANIA-WALD

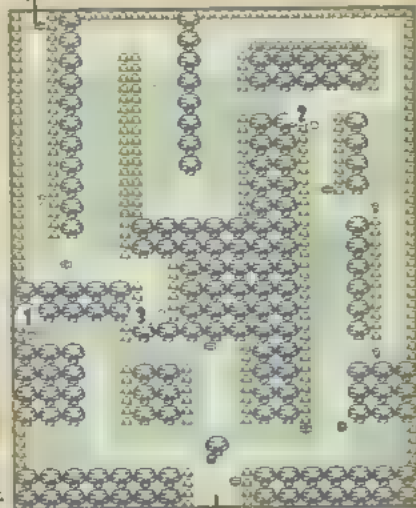
Der Vertania-Wald steckt voller Gefahren! Viele wilde Pokémon verstecken sich hier im Unterholz und im hohen Gras. Außerdem begegnest Du auch einigen Pokémon-Trainern. Eine tolle Chance, um die Kampfstärke Deiner Pokémon zu verbessern!



**KORUNA™**

Dieses Pokémon kann sich kaum bewegen. Bei drohender Gefahr hüllt es seinen Panzer.

ROUTE #2

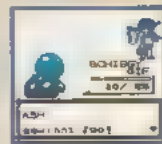


ROUTE #2

1	POKÉBALL
2	GEGENGIFT
3	TRANK

## Pokémon-Trainer

Wenn Du gegnerische Pokémon-Trainer besiegst, erhältst Du Geld und Deine Pokémon erhalten Erfahrungspunkte. Jeder Trainer kann zwischen einem und sechs Pokémon mit sich führen - Du solltest also immer mit sechs Pokémon unterwegs sein. Es ist übrigens nicht möglich, die Pokémon anderer Trainer einzufangen.



## NOTIZ VON PROF. EICH

Achte darauf, alle Deine Pokémon gleichmäßig zu trainieren und lasse sie im Wechsel in den Kämpfen antreten.

1	SCHÜSSY	110	42/ 42
2	TAUSSI	43	16/ 16
3	RAUFY	14	17/ 17
4	SARCOH	21	21/ 21
5	RATTFRATZ	19	19/ 19
6	LABITAK	15	20/ 20

Wähle ein POKÉMON aus

**POKÉMON™**



**SARON**

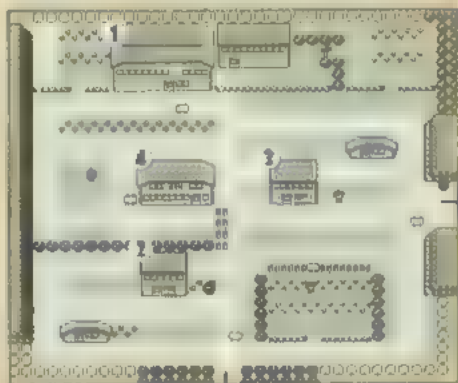
Da der Panzer dieses Pokémon sehr weich ist, bietet er keinen großen Schutz vor Attacken.

**WICHTIG**

Wenn sich mehrere dieser Pokémon versammeln, können sie mit ihrer Energie Blitzgewitter erzeugen.



## MARMORIA CITY



ROUTE \*2

### ROUTE 3

Diese Route kannst Du erst nehmen, nachdem Du Rocko in der örtlichen Arena besiegt hast.

ROUTE \*3

1. Pokémon-Garten

3. Pokémon-Supermarkt

### ITEM LISTE

POKÉBALL	200
TRANK	300
FLUCHTSEL	550
GEGENGIFT	100
FEUERHEILER	250
AUFWECKER	200
PARA-HEILER	200

### 1. MUSEUM

Im Museum kannst Du einiges über ausgestorbene Pokémon lernen, und die Informationen werden automatisch im Pokédex gespeichert.



### 4. Marmoria City-Arena

Bevor Du gegen Rocko antreten kannst, stellt sich Dir noch ein weiterer Trainer in den Weg. Tränke sind hier eine große Hilfe!



### BESIEGE DEN 1. ARENALEITER: ROCKO

Rocko benutzt Gesteins-Pokémon. Mit Pflanzen- oder Wasser-Pokémon wirst Du ihn schneller besiegen!



Besiege Rocko, um den Felsstein zu erhalten.

### ROCKOS POKÉMON



KLEINSTEN™

LV 12

ONIX™

LV 14



### NOTIZ VON PROF. EICH

Feuer-Pokémon brauchen mehr Erfahrung als andere, um gegen Rockos Gesteins-Pokémon anzukommen.

## DAS ABENTEUER GEHT WEITER...

Noch viel, viel mehr erwartet Dich auf Deiner abenteuerlichen Reise durch die faszinierende Pokémon-Welt! Sprich mit allen Leuten, die Du auf Deiner Reise triffst und trainiere Deine Pokémon gewissenhaft um Dein Ziel zu erreichen: Werde der weltbeste Pokémon-Trainer!



### Spielhalle

Es heißt, Team Rocket habe etwas mit diesem Kasino zu tun. Schau doch mal nach...



### Safari-Zone

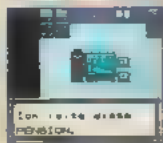
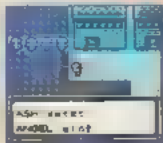
Dies ist ein großartiger Ort, um Deine Pokémon-Sammlung zu erweitern. Hier bekommst Du wirklich etwas für Dein Geld!

### Angeln

Es gibt Angeln in drei verschiedenen Ausführungen, mit denen viele Wasser-Pokémon fangen kannst.

### Pension

Du kannst eines Deiner Pokémon in der Pokémon-Pension abgeben. Es wird hier trainiert, während Du unterwegs bist.



## ARENALEITER

### Rocko / Marmonia City



#### FELSORDEN

Hast Du den Felsorden erhalten, werden alle Deine Pokémon ein wenig stärker. Außerdem kannst Du dann die VM BLITZ einsetzen.

### Sabrina / Saffronia City



#### SUMPFORDEN

Hast Du den Sumpforden erhalten, gehorchen Dir Pokémon bis Level 70!

### Misty / Azuria City



#### QUELORDEN

Wenn Du den Quellorden besitzt, gehorchen Dir alle Pokémon bis Level 30. Außerdem kannst Du nun die VM ZERSCHNEIDER anwenden.

### Koga / Fuchsania City



#### SEELENORDEN

Nachdem Du den Seelenorden erkämpft hast, steigt die Verteidigungskraft (VERT) Deiner Pokémon. Außerdem kannst Du nun auch die VM SURFER anwenden.

### Major Bob / Orania City



#### DONNERORDEN

Deine Pokémon werden flinker, sobald Du den Donnerorden erhalten hast. Außerdem kannst Du nun jederzeit die VM FLUG einsetzen.

### Pyro / Zinnoberinsel



#### VULKANORDEN

Durch den Vulkanorden steigt die Kraft der Spezialattacken (SPEZ) Deiner Pokémon.

### Erika / Prisma City



#### FARBORDEN

Nun gehorchen Dir auch Pokémon bis Level 50. Weiterhin kannst Du die VM STÄRKE jederzeit einsetzen.

### ??????????????



#### ERDORDEN

Sowie der Erdorden in Dein Eigentum übergegangen ist, gehorchen Dir alle Pokémon dieser Welt!

## TIPS & HINWEISE

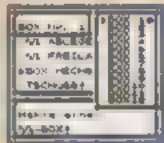


### NOTIZ VON PROF. EICH

Während Deines Abenteuers wirst Du auf viele interessante Dinge stoßen. Auf den nächsten Seiten findest Du nützliche Hinweise dazu!

### Wie setze ich eine Pokémon-Box ein?

Du verfügst über 12 Boxen, in denen Du Pokémon ablegen kannst. Neu gefangene Pokémon werden in der momentan ausgewählten Box abgelegt. Ist eine Box voll, mußt Du sie am PC im Pokémon-Center wechseln.



### Was tun, wenn die Pokémon-Box voll ist?

Ist eine Pokémon-Box voll, werden eingefangene Pokémon sofort wieder freigelassen. An jedem PC, in den Pokémon-Centern, kannst Du auf eine Box wechseln, in der noch Platz ist.



### Versteckte Maschinen (VM)

Manchmal kannst Du eine versteckte Maschine (VM) an Stelle einer technischen Maschine (TM) finden. Sie funktioniert genauso wie eine technische Maschine, aber Du kannst versteckte Maschinen einsetzen, sooft Du möchtest. Weiterhin kannst Du die erlernten Eigenschaften auch außerhalb der Kämpfe anwenden. So kannst Du zum Beispiel einen Strauch, der Dir im Weg steht mit der Fähigkeit ZERSCHNEIDER beseitigen oder mit der Fähigkeit SURFER Wasserflächen überqueren.



### Wie ordne ich die Gegenstände an?

Wähle dazu die Option ITEM im Menü aus und bewege den Pfeil zum Gegenstand, den Du verschieben möchtest. Drücke dann SELECT. Bewege den Pfeil nun an die Stelle, an die Du den Gegenstand in der Liste verschieben möchtest, und drücke erneut SELECT.



Im Kampf kannst Du auf diese Weise auch Deine Attacken sortieren.



### Pokémon-Namen ändern

Es gibt einen Ort, an dem Du die Spitznamen Deiner Pokémon ändern kannst. Merke Dir gut, wo er sich befindet!

### Die Entwicklung aufhalten!

Sobald Dein Pokémon anfängt sich zu entwickeln, hast Du die Möglichkeit diesen Prozeß zu unterbrechen. Drücke dazu den B-Knopf, sobald die entsprechende Meldung erscheint.



# POKÉMON SAMMELN



## NOTIZ VON PROF. EICH

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Pokémon zu sammeln. Auf den folgenden Seiten findest Du Hinweise und Tips, die Dir beim Vervollständigen Deiner Sammlung helfen.

## WILDE POKÉMON FANGEN

Viele Pokémon kannst Du in freier Wildbahn finden, z. B. im hohen Gras, in Höhlen, in Flüssen usw.



## BESONDERE SITUATIONEN

Einige Pokémon erhältst Du nur in besonderen Situationen. So kannst Du z. B. Pokémon als Preis in der Spielhalle gewinnen. Manche erhältst Du, wenn Du jemandem hilfst und Du hast in der Safari-Zone die Gelegenheit etliche Pokémon zu fangen.

## POKÉMON TAUSCHEN

In jedem Pokémon-Center kannst Du mit Hilfe des Universal Game Link-Kabels und eines zweiten Moduls Pokémon mit einem Freund tauschen. Manche Pokémon entwickeln sich übrigens erst, wenn Du sie tauschst. Andere Pokémon wiederum tauchen nur in der Roten bzw. Blauen Edition auf – es ist also nötig, mit einem Freund, der die jeweils andere Version des Spieles besitzt, zu tauschen, um Deine Sammlung zu vervollständigen!

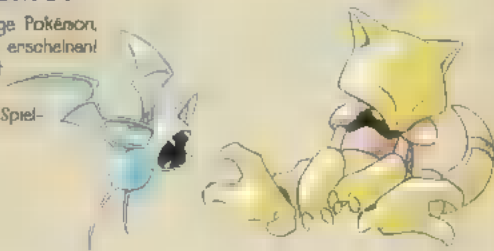
**HINWEIS:** Möchtest Du zwei Original Game Boys miteinander

verbinden, mußt Du das Game Link-Dialogkabel verwenden!



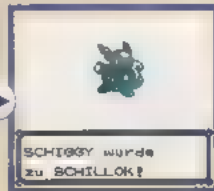
## SELTENE POKÉMON

In jedem Spiel gibt es einige Pokémon, die nur ein einziges Mal erscheinen! Fängst Du sie nicht sofort beim ersten Versuch, hast Du Deine Chance auf diesem Spielstand verlor.



## ENTWICKLUNGSTUFEN DER POKÉMON

Viele Pokémon entwickeln sich, sobald ihr Erfahrungslevel steigt. Auf dem Bild siehst Du, wie sich Schiggy zu Schillok entwickelt. Steigere die Level all Deiner Pokémon, um zu erfahren, welche sich entwickeln!



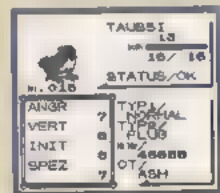
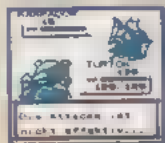
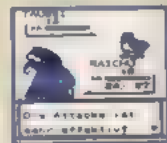


## NOTIZ VON PROF. EICH

Überlege genau, welchen Typ Pokémon Du gegenüberstehst. Wenn Du mit dem richtigen Pokémon dagegenhalten kannst, wird es Dir nicht schwerfallen, den Kampf zu gewinnen.

## POKÉMON-TYPEN

Es gibt viele verschiedene Pokémon-Typen. Stärken und Schwächen variieren daher. Prinzipiell handelt es sich bei Kämpfen um eine erweiterte Form des Knabens: Stein schlägt Schere, Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein...



Manche Pokémon sind zwei Typen zugeteilt!



## POKÉMON-TYPEN ÜBERSICHT

	ANGRIFF														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1													X	△	
2			X		●	●						●	X		X
3		●		X	X	●			●			●		X	
4					X			△	●			X		X	
5		X	●			X		X	●	X	X	●		X	
6		X	X		●				●	●		●			●
7	●				X	●		X		X	X	X		△	
8					●				X			●	X	X	
9		●	X	●	X			●		△		X	●	●	
10				X	●		●		●			●	X		
11					●		●								●
12		X			●		X			X	●			X	
13		●	X	●		●	X		X	●		●			
14	△										●				
15															

POKÉMON  
TYP

- |           |            |          |            |             |
|-----------|------------|----------|------------|-------------|
| 1: NORMAL | 4: ELEKTRO | 7: KAMPF | 10: FLUG   | 13: GESTEIN |
| 2: FEUER  | 5: PFLANZE | 8: GIFT  | 11: PSYCHO | 14: GEIST   |
| 3: WASSER | 6: EIS     | 9: BODEN | 12: KÄFER  | 15: DRACHEN |

# KAMPFBILDSCHIRM



## NOTIZ VON PROF. EICH

Stelle Dein Pokémon-Team möglichst vielseitig zusammen, so daß Du für die Attacken der unterschiedlichen Typen von Pokémon gewappnet bist

Während eines Kampfes stehen vier verschiedene Optionen zur Auswahl: Wähle zwischen **KMPF** (Kämpfen), **PKMN** (Pokémon austauschen), **ITEM** (Gegenstand auswählen) und **FLUCHT** (Fliehen).

### KMPF

Mit dieser Option werden die Attacken Deines Pokémon angezeigt. Wähle die gewünschte Attacke aus, um anzugreifen.



### PKMN

Mit dieser Option kannst Du ein Pokémon austauschen. Wähle das gewünschte Pokémon aus und bestätige mit dem A-Knopf. Diese Auswechslung dauert eine Kampfunde lang. (Du kannst unter diesem Menüpunkt auch den Status Deiner Pokémon überprüfen.)

### ITEM

Mit dieser Option kannst Du Deine mitgeführten Gegenstände einsetzen. Wähle dazu zuerst den gewünschten Gegenstand und dann das Pokémon, das ihn erhalten soll aus.

### FLUCHT

Mit dieser Option kannst Du aus einem Kampf fliehen.



### Gegnerisches Pokémon



### AP

Angriffspunkte zeigen Dir, wie oft Du eine Attacke einsetzen kannst.



## WER BEGINNT?

Wenn ein Kampf stattfindet, beginnt das Pokémon an der Spitze Deiner Liste. Wenn Du den Kampf gewinnst, erhalten alle im Kampf eingesetzten Pokémon Erfahrungspunkte.



## LEVELANSTIEG

Durch Kämpfe erhalten Deine Pokémon Erfahrungspunkte. Sobald sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, steigt ihr Level an. Manchmal lernen sie auf diese Weise neue Attacken oder entwickeln sich.

## TAUSCH

Pokémon, die Du durch Tausch erhältst, entwickeln sich schneller als andere. Es ist auf jeden Fall die Zeit wert, eigene Pokémon mit einem Freund zu tauschen!



## GAME OVER

Wenn all Deine Pokémon besiegt sind, ist das Spiel vorbei. Du und Deine Pokémon werden dann in das letzte Pokémon-Center, das ihr besucht habt, gebracht, und die Hälfte Deines Geldes ist verloren.

# UNIVERSAL GAME LINK™-KABEL



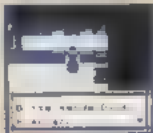
## NOTIZ VON PROF. EICH

Du kannst mit Hilfe des Universal Game Link-Kabels (separat erhältlich) Pokémon mit Deinen Freunden tauschen sowie Duellen austragen. Verbinde zwei Game Boy Color bzw. Game Boy pocket mit dem Kabel und führe ein gesichertes Spiel fort. (Zwei Original Game Boys muß Du mit dem Game Link-Dialogkabel verbinden!)

**Wichtiger Warnhinweis: Pokémon-Tausch – Versuche niemals, dieses Pokémon Spielmodul über das Universal Game Link-Kabel mit einer anderen Sprachversion des Spiels zu verbinden. Beide Pokémon Spielmodule könnten dabei beschädigt werden.**

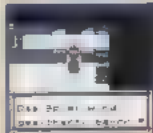
### SCHRITT 1

Lasse alle Pokémon heilen, bevor Du die Verbindung herstellst. Dann müssen beide Spieler gleichzeitig das Mädchen an der Rezeption des Kabel-Klubs ansprechen.



### SCHRITT 2

Beide Spieler können den Club erst betreten, nachdem sie gesichert haben.



### SCHRITT 3

Du kannst im Handelscenter Pokémon mit Deinen Freunden tauschen oder sie im Kolosseum gegeneinander antreten lassen. Bestätige Deine Wahl mit dem A-Knopf.



## HANDELSCENTER

### SCHRITT 4

## KOLOSSEUM

### SCHRITT 9

## HANDELSCENTER

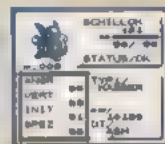
### SCHRITT 4

Stelle Dich so hin, daß Du Dein Gegenüber anschaust und drücke den A-Knopf.



## Informationen über Pokémon abrufen

Drücke den A-Knopf, um den Bildschirm rechts aufzurufen. Möchtest Du die Daten eines Pokémon abfragen, kannst Du sie mit der Option STATUS aufrufen.



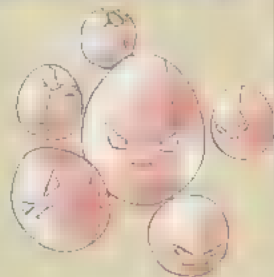
### SCHRITT 5

Bewege den Pfeil zum Namen des Pokémon, welches Du zum Tausch anbietest und drücke den A-Knopf.



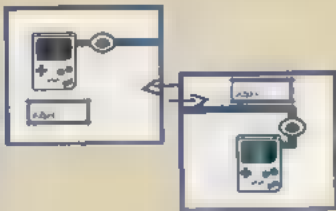
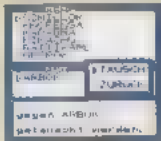
### SCHRITT 6

Die Meldung „Bitte warten...“ erscheint auf dem Bildschirm.



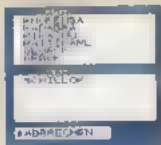
## SCHRITT 7

Nun wirst Du gefragt, ob Du den Tauschhandel eingehen möchtest. Wähle hier die Option **TAUSCH** an, um den Handel zu bestätigen. Falls Du mit dem Pokémon, das Dein Freund ausgesucht hat, nicht zufrieden bist, kannst Du den Tausch abbrechen.



## SCHRITT 8

Nachdem der Tauschhandel abgeschlossen wurde, kannst Du in das Handelscenter zurückkehren. Drücke hierzu **START** und wähle die Option **RESET**, um zurück zum Titelschirm zu gelangen.



## NOTIZ VON PROF. EICH

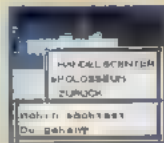
Vielleicht möchtest Du ja gerne mit einem getauschten Pokémon spielen. Aber Vorsicht: Wenn Du noch nicht die nötigen Orden besitzt, kannst Du das Pokémon möglicherweise nicht kontrollieren! Pokémon, die Du per Link-Kabel erhältst, sammeln schneller Erfahrung und entwickeln sich vielleicht Versuche, so oft wie möglich zu tauschen!



## KOLOSSEUM

### SCHRITT 1

Diese Option bringt Dich und Deinen Freund in einen Raum mit einem Tisch in der Mitte. Drehe Dich so, daß Du Dein Gegenüber anschaust und betätige den **A**-Knopf, um mit dem Kampf zu beginnen.



### SCHRITT 2

Direkt vor dem Kampf erscheint ein Bildschirm, der anzeigt, wieviele Pokémon jeder Trainer noch übrig hat und wie der letzte Kampf ausging.



- KMPF:** Wähle die Attacke und kämpfe.
- PKMN:** Wechsle zwischen den Pokémon.
- ITEM:** Diese Option ist nicht verfügbar.
- FLUCHT:** Wähle diese Option, um aufzugeben.

## NOTIZ VON PROF. EICH

Zuletzt zeige ich Dir ein paar Auszüge aus meinem Pokédex. Ich hoffe, sie sind hilfreich für Dich!



## ATTACKEN & FÄHIGKEITEN

NAME	EFFEKT
TACKLE	Fügt einem Pokémon leichten Schaden zu.
HEULER	Schwächt den Angriffswert (ANGR) des Gegners.
RUTENSCHLAG	Schwächt den Verteidigungswert (VERT) des Gegners.
GESANG	Lässt den Gegner einschlafen.
WICKEL	Größt den Gegner mehrere Kampfunden lang an.
GIFTSTACHEL	Schwächt den Gegner und vergiftet ihn eventuell.
FLUG	Zwei Kampfunden andauernder Angriff. Überträgt die Fähigkeit, zu anderen Orten zu fliegen.
ZERSCHNEIDER	Eine sehr effektive Attacke! Überträgt die Fähigkeit, Büsche zu zerschneiden.
BLITZ	Vermindert die Treffsicherheit des Gegners. Überträgt die Fähigkeit, dunkle Orte zu erhellen.

## GEGENSTÄNDE VERSCHIEDENE POKÉBÄLLE

GEGENSTAND	EFFEKT
POKÉBALL	Mit diesem Ball kannst Du Pokémon fangen.
SUPERBALL	Dieser Ball ist effektiver als ein Pokéball.
HYPERBALL	Dieser Ball ist effektiver als ein Superball.
SAFARIBALL	Mit diesem Ball kannst Du Pokémon in der Safari-Zone fangen.
MEISTERBALL	Mit diesem Ball fängst Du jedes Pokémon!

## BESONDERE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	EFFEKT
FEUERSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf Feuer-Pokémon.
DONNERSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf Elektro-Pokémon.
WASSERSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf Wasser-Pokémon.
BLATTSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf Pflanzen-Pokémon.
MONDSTEIN	Dieser Stein hat eine Wirkung auf ???-Pokémon.
HELIXFOSSIL	Entschlüsse das Rätsel um diesen Gegenstand!
DOMFOSSIL	Entschlüsse das Rätsel um diesen Gegenstand!
ALTBERNSTEIN	Entschlüsse das Rätsel um diesen Gegenstand!

## HEILGEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	EFFEKT
GEGENGIFT	Beseitigt Vergiftungen bei einem Pokémon.
FEUERHEILER	Heilt verbrannte Pokémon.
EISHEILER	Heilt gefrorene Pokémon.
AUFWECKER	Weckt schlafende Pokémon.
PARA-HEILER	Heilt paralytierte Pokémon.
HYPERHEILER	Heilt alle oben genannten Schäden.
TRANK	Stellt einige KP wieder her.
SUPERTRANK	Stellt mehr KP wieder her als ein Trank.
HYPERTRANK	Stellt mehr KP wieder her als ein Supertrank.
TOP-TRANK	Stellt die gesamten KP wieder her.
TOP-GENESUNG	Heilt ein Pokémon komplett.
BELEBER	Heilt besiegte Pokémon und stellt KP zur Hälfte wieder her.
TOP-BELEBER	Heilt besiegte Pokémon und füllt KP komplett wieder auf.



## POKÉMON POWER-UPS

### GEGENSTAND      EFFEKT

SONDERBONBON	Erhöht den Level eines Pokémon um eine Stufe.
KP-PLUS	Erhöht die Kraftpunkte (KP) eines Pokémon.
PROTEIN	Verstärkt den Angriff (ANGR) eines Pokémon.
EISEN	Verstärkt die Verteidigung (VERT) eines Pokémon.
CARBON	Erhöht die Geschwindigkeit (INIT) eines Pokémon.
KALZIUM	Erhöht den Spezialwert (SPEZ) eines Pokémon.
X-ANGRIFF	Nur im Kampf nutzbar, verstärkt die Angriffskraft (ANGR) eines Pokémon.
X-ABWEHR	Nur im Kampf nutzbar, verstärkt die Verteidigung (VERT) eines Pokémon.
X-TEMPO	Nur im Kampf nutzbar, erhöht die Geschwindigkeit (INIT) eines Pokémon.
X-SPEZIAL	Nur im Kampf nutzbar, verstärkt die Spezialattacken (SPEZ) eines Pokémon.
MEGABLOCK	Hindert gegnerische Pokémon daran, im Kampf ihre Spezialattacken einzusetzen.
ANGRIFFPLUS	Deine Angriffe werden im aktuellen Kampf effektiver.
X-TREFFER	Nur im Kampf nutzbar, die Treffsicherheit Deines Pokémon wird erhöht.
AP-PLUS	Der AP-Wert einer Attacke steigt.



## HILFSMITTEL

### GEGENSTAND      EFFEKT

FAHRRAD	Damit bist Du schneller unterwegs – aber es ist ziemlich teuer!
FLUCHTSEIL	Dieses Seil hilft Dir, Höhlen schnell zu verlassen.
SCHUTZ	Sprühe Dich damit ein, um schwache Pokémon fernzuhalten.
SUPERSCHUTZ	Dieses Spray wirkt länger als SCHUTZ.
TOP-SCHUTZ	Dieses Spray wirkt länger als SUPERSCHUTZ.

## SPEZIELLE GEGENSTÄNDE

### GEGENSTAND      EFFEKT

POKÉDEX	Speichere Daten über Pokémon in diesem High-Tech Lexikon.
KARTE	Hilft, Dich in der Pokémon-Welt zurechtzufinden.
TM	Technische Maschinen erhältst Du u.a. nach Kämpfen.
VM	Versockte Maschinen erhältst Du von verschiedenen Personen.

## WEITERE GEGENSTÄNDE

### GEGENSTAND      EFFEKT

NUGGET	Verkaufe es, und Dein Kontostand steigt enorm!
GOLDZÄHNE	Sie gehören dem Wüster der Safari-Zone.
BOOTSTICKET	Ein Reise-Gutschein für die M.S. Anne.
POKÉPUPPE	Eine beliebte Puppe. Setze sie mal im Kampf ein.
SILPH SCOPE	Damit kannst Du Geister-Pokémon identifizieren.
POKÉFLÖTE	Damit weckst Du schlafende Pokémon auf.
ANGEL	Setze diesen Gegenstand ein, um Wasser-Pokémon zu fangen.
SUPERANGEL	Besser als die herkömmliche Angel.
PROFIANGEL	Die beste aller Angeln! Damit fängst Du jedes Wasser-Pokémon!
DETEKTOR	Mit diesem nützlichen Gerät kannst Du Gegenstände finden.
EP-TEILER	Teilt die gewonnenen Erfahrungspunkte (EP) unter allen mitgeführten Pokémon auf.
MÜNZE	Nutze sie im Spielkasino.
MÜNZKORB	Hierin kannst Du maximal 9.999 Münzen aufbewahren.
TAFELWASSER	Füllt im Kampf einige Kraftpunkte (KP) auf.
SPRUDEL	Füllt im Kampf viele Kraftpunkte (KP) auf.
LIIMONADE	Füllt im Kampf sehr viele Kraftpunkte (KP) auf.

# POKÉMON-LISTE

Nr. 001  
BISASAM™



Nr. 002  
BISAKNOSE™



Nr. 003  
BITAFLOP™



Nr. 004  
GLUMANDU™



Nr. 005  
GLUTEXO™



Nr. 006  
GLURAN™



Nr. 007  
SCHIGGY™



Nr. 008  
SCHILLER™



Nr. 009  
TURTOR™



Nr. 010  
RAUPY™



Nr. 011  
SALCON™



Nr. 012



# Nr. 001 - 024

Nr. 013  
HORNLU™



Nr. 014  
KOKUNA™



Nr. 015



Nr. 016  
TAUBSI™



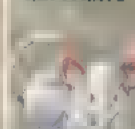
Nr. 017



Nr. 018



Nr. 019  
RATTIFRAT™



Nr. 020



Nr. 021  
NABITAN™



Nr. 022



Nr. 023



Nr. 024



# POKÉMON-LISTE

Nr. 025  
PIKACHU™



Nr. 026

Nr. 027

Nr. 028

Nr. 029  
NIDORAN ♀™



Nr. 030

Nr. 031

Nr. 032  
NIDORAN ♂™



Nr. 033

Nr. 034

Nr. 035  
Poliwhirl™



Nr. 036

## Nr. 025 - 048

Nr. 037

Nr. 038

Nr. 039  
Poliwhirl™



Nr. 040

Nr. 041  
Zubat™



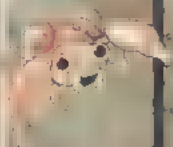
Nr. 042

Nr. 043

Nr. 044

Nr. 045

Nr. 046  
Poliwhirl™



Nr. 047

Nr. 048

# POKÉMON-LISTE

Nr. 049

Nr. 050  
**DIGDA™**



Nr. 051

Nr. 052

Nr. 053

Nr. 054  
**ENTON™**



Nr. 055

Nr. 056

Nr. 057

Nr. 058

Nr. 059

Nr. 060  
**QUADIFE™**



Nr. 061

Nr. 062

Nr. 063  
**ABRA™**



Nr. 064

Nr. 065

Nr. 066  
**MACHOLO™**



Nr. 067

Nr. 068

Nr. 069

Nr. 070

Nr. 071

Nr. 072  
**TENTACHA™**



Nr. 049 - 072

# POKÉMON-LISTE

Nr. 073

Nr. 074  
KLEINSTEIN™



Nr. 075

Nr. 076

Nr. 077  
PONITA™

Nr. 078

Nr. 079  
FLECMON™

Nr. 080



Nr. 081  
MAGNETILO™

Nr. 082

Nr. 083

Nr. 084  
DODU™



# Nr. 073 - 096

Nr. 085

Nr. 086  
FUROB™

Nr. 087

Nr. 088  
SLEIMA™

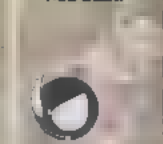
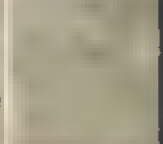
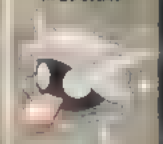


Nr. 089

Nr. 090  
MUSCHAS™

Nr. 091

Nr. 092  
NEBULAR™

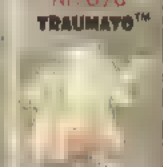
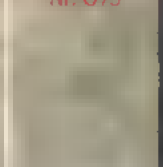
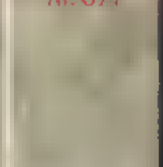
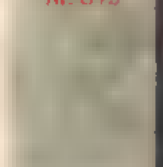


Nr. 093

Nr. 094

Nr. 095

Nr. 096  
TRAUMAYO™



# POKÉMON-LISTE

Nr. 097

Nr. 098  
KRABBY™



Nr. 099

Nr. 100  
VOLTONAI™



Nr. 101

Nr. 102  
OWEN™



Nr. 103

Nr. 104  
TRACOSTO™



Nr. 105

Nr. 106

Nr. 107

Nr. 108

Nr. 097 - 120

Nr. 109  
SMOCON™



Nr. 110

Nr. 111  
RHORN™



Nr. 112

Nr. 113

Nr. 114

Nr. 115

Nr. 116  
SEEDER™



Nr. 117

Nr. 118  
GOLD™



Nr. 119

Nr. 120  
STERNDU™



# POKéMON-LISTE

Nr. 121

Nr. 122

Nr. 123

Nr. 124

Nr. 125

Nr. 126

Nr. 127

Nr. 128

Nr. 129  
KARPADOR™

Nr. 130

Nr. 131

Nr. 132

Nr. 133  
EVOLE™

Nr. 134

Nr. 135

Nr. 136

Nr. 137

Nr. 138

Nr. 139

Nr. 140

Nr. 141

Nr. 142

Nr. 143

Nr. 144

Nr. 121 - 144



NR. 145 - 150



Sammel sie, Tausche sie  
und Spiel mit ihnen!

**Pokémon™** ist jetzt  
ein Sammelkartenspiel!

Sammel und spiele mit Deinen  
Lieblings-Pokémon!



**POKÉMON**

SAMMELKARTENSPIEL

[www.wizards.com/Pokemon](http://www.wizards.com/Pokemon)

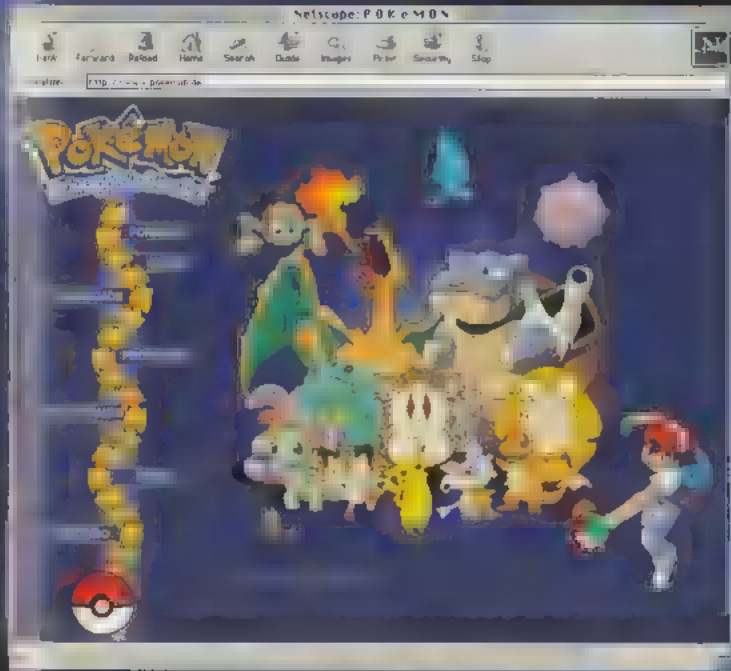
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)

# HAST DU SIE SCHON ALLE?

Endlich bleibt Dir kein Geheimnis mehr verborgen! Egal ob Rote Edition oder Blau-  
Edition: Mit dem offiziellen POKÉMON-Spieleberater schnappst Du sie garantiert  
alle. Dich erwarten detaillierte Karten mit den Fundorten aller Items, 150 Sammel-  
sticker und jede Menge Tips und Tricks direkt von den Spieleprofs bei Nintendo!



# POKÉMON IM NETZ!



Die neuesten Infos, Downloads, Links... im Internet unter:

[www.pokemon.de](http://www.pokemon.de)



# WILLKOMMEN IM CLUB!

Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet Euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt: Ob Club Magazin, Internet Homepage oder Telefon Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren und mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!

## CLUB Nintendo

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo! **ALLE ZWEI MONATE** findet Ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. **KOSTENLOS** und voller News, Tips & Tricks! Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr.



## BOOKWARE

Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi



oder Zelda – für alle besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten, Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun.

## POWER ABO



Wer auf Nummer Sicher gehen und sich das Club Nintendo Magazin auf keinen Fall (!) entgehen lassen will, sollte „Ja“ zum **POWER ABO** sagen. Für **DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr)** kommt das Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu Euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die **POWER PRÄMIE**, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!

# CLUB Nintendo® online

Der Hot-Link zum Glück:  
<http://www.nintendo.de>



Mails and more!  
[info@nintendo.de](mailto:info@nintendo.de)

Eine neue Welt öffnet ihre Pforten – Club Nintendo goes ONLINE! Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge interaktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tips & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert.

Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das lang erwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spiels oder die Markteinführung einer neuen Konsole. Club Nintendo SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema, mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie.

## SPECIALS



## HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-5806 zur Verfügung. Spielefragen werden von 12:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 06026-940940 beantwortet.

Bei technischen Fragen:  
**0130-5806**

Bei Spielefragen:  
**06026-940940**

Informationen zum aktuellen Club Nintendo Angebot erhaltet Ihr telefonisch bei der Nintendo-Konsumentenberatung oder überall dort, wo es Nintendo gibt.

## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-58 06** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:  
**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung  
63760 Großbostheim • (in Deutschland).**
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-58 06**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges.m.b.H.  
Handelszentrum 6  
A-5101 Bergheim  
Tel.: A-0662-45 92 03-0

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4028 Basel  
Tel.: CH-061-3199818  
Hotline: CH-061-3199836

## Macht mit bei der POKÉMON Expert Challenge!

Beantworte die nachfolgenden POKÉMON-Fragen und gewinnt ein 12monatiges Game Boy Color-Spiele-Abo! Seid Ihr der glückliche Gewinner, bekommt Ihr im Jahr 2000 jeden Monat ein brandneues Game Boy Color-Spiel direkt nach Hause geliefert!

1. Wie oft hat man im Spiel die Möglichkeit, ein Relaxo zu fangen?

2. Wann wurde Mewlu geboren?

3. Wo im Spiel erhält man das POKÉMON-Diplom?

Wohin sollen wir das Abo schicken, wenn Du gewinnst?

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Postleitzahl und Ort: \_\_\_\_\_

☐ Männlich

☐ Weiblich

Geburtsdatum: \_\_\_\_\_

Habt Ihr alles ausgefüllt, schneidet Ihr die Karte aus, klebt sie auf eine Postkarte und schickt sie bis 31. 12. 1999 an:  
Club Nintendo, Stichwort: POKÉMON Expert Challenge,  
Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großbostheim



**Deutschland:**  
Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center, 63760 Grobostrom, <http://www.nintendo.de>

**Österreich:**  
Städlebauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.  
Handelszentrum B, A-5101 Bergheim

**Schweiz/Suisse:**  
Waldmüller AG  
AOF dem Welt 30, CH-4028 Basel

**Nintendo®**

PRINTED IN GERMANY